ふしぎ
不思議のダンジョン
ふうらい
風来のシレン
GB
つきかげむら　かいぶつ
月影村の怪物
おうぎしなんしょ
奥義指南書

『この奥義の書で風来人を極めるべし！』

目次

チュンソフト
10月発売予定　3900円

基本知識&テクニックを細かくチェック!

風来人の心得

ストーリーの流れと各階のつながりを確認

今回のシレンの最終目的は、オロチを倒し、いけにえに選ばれた月影村の女の子フミを無事に村へ送り届けること。ここではそこにたどり着くまでのストーリーの流れと、冒険をしていく各階を紹介。

1. フミの家でフミの母に話を聞く
2. 鳴き竜神社の神主にアドバイスを受ける
3. 村の出口でナギ救出の話を聞く
4. ダンジョン10階でナギを見つけ、ナギを連れたまま無事村に戻る
5. 宿屋でヨシゾウタと酒を酌み交わす
6. 村長と、神社にいるパシリのゴンにコッパの行き先を聞く
7. 竜の顎でコッパを助け村に戻る（この場合、失敗してもやりなおす必要はない）
8. 宿に泊まり、夜を待つ
9. 村長に竜の顎と村の秘密について聞く
10. 村長の家で竜の顎の開け方を聞く
11. 神社の賽銭箱に巻物を取りに行く
12. 村長の家に行き、巻物の行方を聞く
13. ヨシゾウタに竜の顎を開けてもらう
14. オロチを倒す
15. フミを連れて無事村に戻る

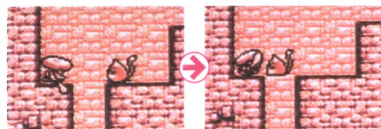
各階のつながりと名前

	1F	2F	3F	4F	5F	6F	7F	8F	9F	10F	11F	12F	13F	14F		15F	16F	17F	18F	19F	20F	
月影村	変化の森	変化の森	コマシラ洞窟	コマシラ洞窟	コマシラ洞窟	コマシラ洞窟	供養峠	供養峠	供養峠	供養峠	供養峠	供養峠	供養峠	供養峠	竜の顎	竜の顎	竜の顎	竜の顎	竜の顎	竜の顎	竜の顎	?

風来人になるために知っておくべきテクニック

『シレン』を手堅くクリアするための基本テクニックをレクチャー。これだけ覚えておくだけでもかなり進みが違うはず。

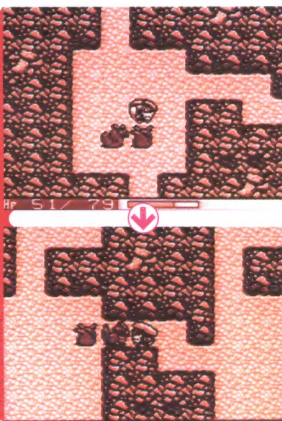
空振りで先制攻撃

先制攻撃できるかどうかはとても重要なポイントだ。モンスターとの距離が1マス分離れている場合、攻撃を空振りすれば、先手をとることができるぞ。

空振りをすれば、モンスターから向かってくる

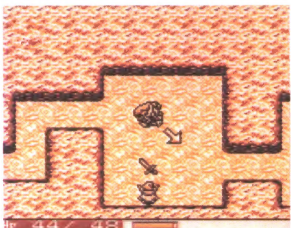
敵とは1対1で戦う！

挟まれたり囲まれたりと、1度に2匹以上のモンスターと戦うのは効率の悪い戦い方だ。こんな場合には一番近くの通路に逃げこもう。モンスターと1対1で戦えるので、ダメージを最小にできる。

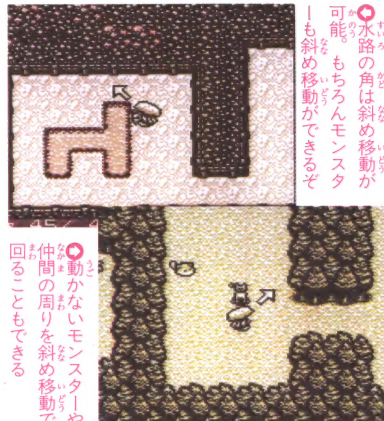
通路に逃げ込め！

多少のダメージは覚悟して通路に逃げ込もう

ジグザグ移動で矢を避けろ

矢を放ってくる、ボウヤーなどのモンスターにまっすぐ近づいていくと、大きなダメージを受けてしまう。しかし、ジグザグに斜め移動しながら近づくと、矢に当たることなく接近できるのだ。

一直線上に並ばないように気をつけつつ、モンスターに近づいていこう

斜め移動でターンを節約

同じ場所に行く場合でも、縦・横のみの移動と、斜め移動を使ったときとでは消費ターン数がかなり違ってくる。消費ターンが多いとハラが早く減ってしまうので、斜め移動でターンを節約しよう。

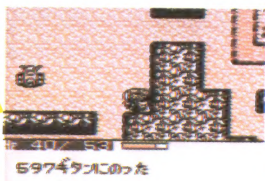
水路の角は斜め移動が可能。もちろんモンスターも斜め移動ができるぞ

動かないモンスターや仲間の周りを斜め移動で回ることもできる

アイテムを有効利用するためのテクニック

冒険の途中に落ちているアイテムを使わずにこのゲームをクリアすることはムリだろう。そのアイテムをさらに有効に使うためのテクニックを紹介する。

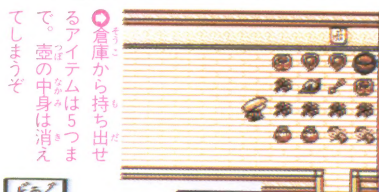
アイテムを拾わず使う

手持ちのアイテムがいっぱいになっていない場合、アイテムの上に乗れば自動的に持ったことになる。しかし、Ⓑボタンを押してアイテムに乗ると「乗った」状態になる。この状態で「あしもと」のコマンドを使えば、普通にアイテムを使えるうえ、お金なら投げての攻撃も可能。お金は保存の壺に入れることもできるぞ。

Ⓑボタンで乗れ

ダッシュの状態で乗る

アイテムを育てる2つの方法

アイテムはシレンがやられてしまうと消えてしまうが、退き上げの巻物（装備しているものだけが残る）や倉庫の壺を使うことで、月影村の倉庫に保存しておけるようになる。倉庫はナギを助けることで使えるようになり、プレイする回数ごとに2段階に大きくなっていくぞ。

倉庫から持ち出せるアイテムは5つまで。壺の中身は消えてしまうぞ

退き上げの巻物は装備品だけを残しておける。そのほかのアイテムは無くなる

ナギ、フミ、コッパを村へ連れて帰る

『シレン』を進めていくと、必然的に月影村の子供たちや相棒コッパを助けていくことになる。ここではシレンがどこでコッパたちと出会うのかを教えよう。

コッパの場合

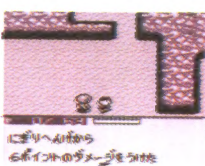
コッパは、14Fの階段を上った先にある「竜の顎」でシレンを待っている。コッパを仲間にすれば、帰り道で満腹度は減らなくなるぞ。もし帰り道でやられてしまってもコッパは村に戻っているので、再び竜の顎に行く必要はないから安心を。

ナギ、フミの場合

ナギは10F、フミはオロチの魔窟にそれぞれいる。ナギかフミを連れていてシレンか子供たちがやられてしまった場合、子供たちはもといた場所に戻っている。つまり、やり直しというわけだ。

自分やナギたちの残りHPを気にしつつ、村へ戻ろう

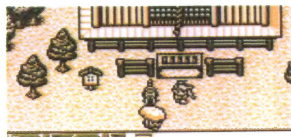
やり直し!?

冒険の手助けをしてくれる頼もしい動物たち

SFC版には冒険の手助けをしてくれた仲間がいた。もちろんGB版にも心強い仲間が登場する。しかし、今度の仲間は人間ではなく動物たち。動物だけに変わった能力を披露してくれるぞ。

コッパ「そういえばオイラ、どうぶつのコトバが　わかるンだ。むらにいるどうぶつに　はなしかけてみようよ」

➡コッパは動物と話すことができる。コッパを仲間にすれば動物を仲間にできるのだ

ネコのタンモモ

おそらく一番最初に仲間になってくれるネコのタンモモ。村に3回以上戻ったあとに神社に行けば、ケヤキがタンモモを紹介してくれ、冒険に連れていけるようになるぞ。攻撃こそしてくれるが非力なので、後半になるとツライかも…。

タンモモ「ニャーン！（ワガハイはペケネコでし。タンモモ？・・・ヘンな　なまえでし！）」

➡モモが短いからタンモモ…。確かにこんな名前じゃいやがってもあたりまえだねぇ…

タンモモ「ニャーニャー（もう　クヨウとうげでは　てきはいないぐらい　つよくなったでし。

➡この言葉を信用すると、あとで痛い目を見ることになるかも。これってウソだよね？

ニワトリ

ニワトリは、コッパを助けたあとに仲間にすることができる。攻撃力も高く、頼もしい仲間なのだ。ニワトリがときどき産む卵は満腹度を30%上げてくれる以外に、いろんな効果があるらしいぞ。

卵を産む

➡ちょっと小さめな卵。見逃さないように

ニワトリはマムルに22ポイントのダメージをあたえた

➡最強のニワトリを自負するだけあって、序盤はシレンよりもずっと強い。これで楽々レベルアップ

イヌのポチ

イヌのポチもコッパを助けたあとに仲間になってくれる動物だ。攻撃力、体力の面でも最強の仲間といっていいだろう。ポチの特殊能力は、おしっこをした場所に弟切草などの草を生やすというもの。おしっこの場所で5ターンほど待っていると、その場所に草が出現するぞ。何が生えるかはランダムだ。

いろんな草が生える

⬆その場をすぐに離れず、しばらく待ってみよう

逆境に負けずに活路を開く！
場面ごとの対処法

其之壱　空腹時におにぎりが無い場合

装備が最強でも、食料がなければ満腹度がゼロになり、やがて行き倒れになってしまう。ハラヘラズの腕輪を装備すれば空腹とは無縁になるが、入手できる確率は低い。ここでは、より一般的な方法で食料難に対処する方法を解説していく。

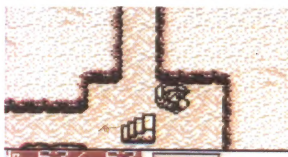
満腹度がゼロになってしまうと、歩くごとにHPも減っていく。食料は風来人の命綱

草や卵を食べてしのぐ

基本的に、すべての草は薬にして飲むことが可能で、満腹度も5%回復する。ステータスに悪影響を与える草でも、その場の飢えを満たすことができる。卵は、食べると満腹度が30%回復する。お供のニワトリや、お店から入手できる。

ニワトリがお供のあいだは、確実に卵を入手できる。30%の回復率はリーズナブルだ

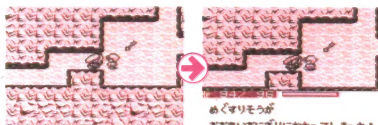
困ったときの巻物を読む

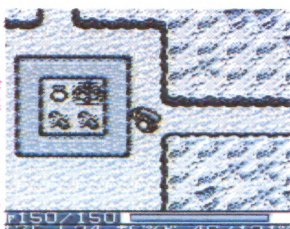
満腹度がゼロになってから、困ったときの巻物を読む。すると、満腹度が100%分回復するのだ。ただし、他にも困った状況があると、そちらの解決が優先されてしまう場合がある。自分や周囲の状況をよく確認してから使うことが重要だ。

一時はどうなることかと思った。満腹なうちに、なんとかして食料を入手しなければ

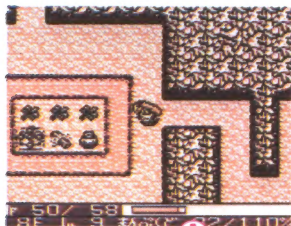
モンスターに望みを懸ける

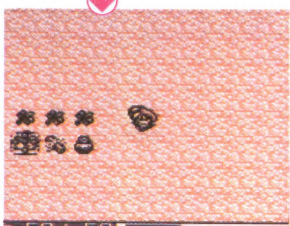
７Ｆ前後に出現するぴーたんは、倒せば確実におにぎりを落とす。10～12Ｆに出現するにぎり変化は、装備していないアイテムを大きいおにぎりに変える特殊攻撃をランダムで使ってくる。フロアは限定だが、食料入手の可能性は高い。

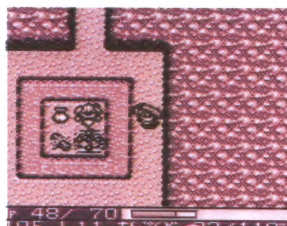
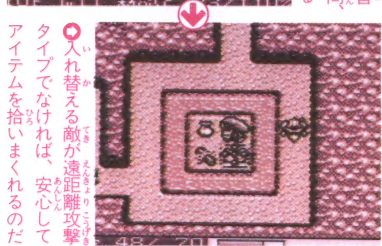
にぎり変化の特殊攻撃で、大きいおにぎり入手

其之弐　渡れない場所にアイテムがある場合

まれに出現する、水路に囲まれて渡れない地形。このような場所には、複数のアイテムやギタンが置かれていることが多い。通常は手出しできないが、巻物や杖、壺などを使用すれば、渡れない場所のアイテムでも入手することができる。

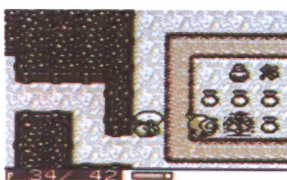
こんな場所、フツーは行けません。指をくわえて見ているだけなんてツラすぎます…

大部屋の巻物を読む

大部屋の巻物を読んで、そのフロアを巨大な部屋にすると、水路は消滅する。これにより、渡れなかった場所に行けるようになるのだ。アイテムがたくさん置かれている場合に使うのが理想的だ。

待っててね、お宝ちゃん。今、大部屋の巻物を読んでそっちに行くからねっ！

ついに到達。これでアイテムを取れるが、壁がないので遠距離攻撃の敵には注意

場所替えの杖を振る

渡れない場所にモンスターがいる場合には、場所替えの杖を振ってモンスターと場所を入れ替える。アイテムを拾い終わったら、渡れない場所に必ず設置されているバネの罠を使えば外へ戻れる。

このような場合は、場所替えの杖が有効だ。振った瞬間、敵と自分の位置が入れ替わる

入れ替える敵が遠距離攻撃タイプでなければ、安心してアイテムを拾いまくれるのだ

トドの壺を押す

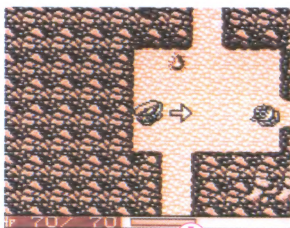
アイテムが少ししか置かれていないときに有効な手段。対岸からアイテムに向けてトドの壺を押し、欲しいアイテムを着実に回収していくのだ。

労せずしてアイテムを拾得。店でのどろぼうに備え、あえて温存しておくのも手だ

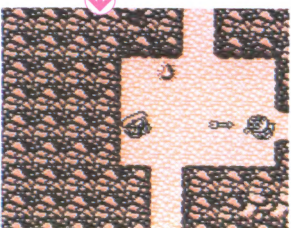
其之参 混乱状態で戦闘する場合

回転板の罠に引っ掛かったり、混乱草を投げつけられると、混乱状態が10ターンも続く。混乱中は、十字ボタンで指定した方向に移動、攻撃することができなくなるので、敵に囲まれると危険だ。主な対処法として、以下の3例を紹介する。

混乱すると星マークが表示される。これが表示されているあいだは、うまく戦えない

矢を射て攻撃する

混乱中は、剣による通常攻撃をあてにすることができない。しかし、混乱状態にあっても、矢だけは指定した方向に向けて射ることができ、確実に敵にダメージを与えることができるのだ。

混乱していても、スタートボタンで方向表示を呼び出し、攻撃方向を決めることは可能

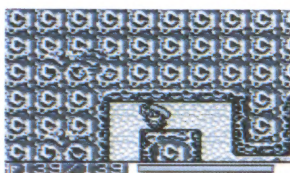
剣はダメでも、矢を持っていれば、そのまま決めた方向に向けて射ることができる

アイテムを投げつける

混乱状態でも、アイテムを敵に投げつけて攻撃することができる。何でも投げられるが、大きなダメージを与えるのならば武器と防具がオススメ。強さに対応して、与えるダメージが大きくなる。

矢と同じく、混乱中でもアイテムを「投げる」ことはできる。とりあえず不要品を投げて攻撃

草を投げる場合は敵にマイナスの効果を与えるものを選ぶ。毒草や混乱草などを投げつけるのだ

背中の壺を押して回復

背中の壺を押すと、瞬時にして混乱状態が回復する。しかし、混乱草を投げる敵が近くにいる場合は、その敵を倒してから回復するようにしないと、また混乱させられる恐れがある。アセらずに状況判断してからステータスを回復するのだ。

HPが26ポイントあがった
まっすぐ あるけるようになった！

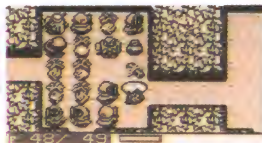
背中の壺を押せば、ステータス異常を直すことができる。すぐ反撃したい場合はコレ

其之四　部屋がモンスターハウス化した場合

ランダムに設置されているスイッチを踏むと、その部屋はモンスターハウスになる。罠ではないのでめぐすり草でも確認できず、未然に防ぐことはできない。

◎SFC版とは違い、透視の腕輪を装備していても事前に見つけることはできない

無敵草を飲んで戦う

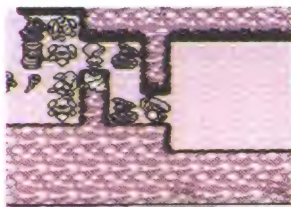
無敵草を飲み、効果が持続する20ターンのあいだに周囲の敵を倒し、階段や通路を目指す。無敵とはいえ、モンスターハウスは罠が多いので、注意が必要。

◎無敵状態とはいえ、ターン数に制限がある点がネックだ。無敵のうちに通路へ逃げこむのも手だ

高飛び草を飲んで脱出

装備が心細く、危険な状態だったら、高飛び草を飲んで同じフロアのどこかにワープ。態勢を整えるチャンスを作る。

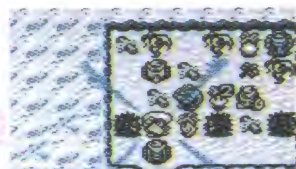
◎その場しのぎに逃げた場所で強い武器や防具が入手できるかも知れない。可能性に賭けよう

通路に後退しつつ戦う

近くに通路がある場合は、これを有効に活用する。通路に入れば、追ってくる敵に囲まれずに済むのだ。1歩1歩後退しつつ、正面の敵を倒していけばよい。

◎通路の反対方向から別の敵がこないともいえないが、これが基本的な戦い方なのだ

巻物を読んで対処する

敵2体以上に隣接されている場合は、困ったときの巻物で動きを止めることができる。混乱の巻物や真空斬りの巻物、バクスイの巻物を読めば、部屋中の敵にそれぞれの効果を与えることが可能だ。

◎ダンジョン中盤までなら1回で部屋中の敵を倒せる。後半は2回読まないとキツイ

◎攻撃しても起きず、効果は20ターン続くが、起きると移動速度が倍になるのが難点だ

華麗なる盗人の極意を伝授！

どろぼうテクニック

お店のアイテムを盗んで逃げきる

ランダムでダンジョン内に出現する、アイテムを取り扱う店。ここには、特殊効果を持つ武器、防具や壺などが売られている場合があるが、効果に見合って値段も高額なものが多い。なんとかして買うのが正しい道だが、持っているアイテムしだいでは店から品物を盗み、トンズラすることができる。店主や盗賊番、番犬などの追手から逃れ、階段から別のフロアに行けば、罪には問われないのだ。

➡頭突き一発で盗人を倒す、非凡な才能の持ち主

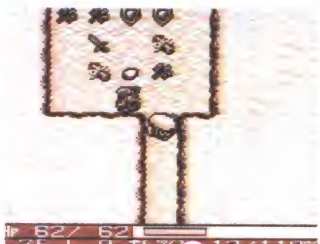
➡どろぼうが出た瞬間、姿を現す正義の男。強敵

➡盗賊番とともに出現倍速で動き、かなり強い

トドの壺で完全犯罪！

成功率100%の犯行を紹介する。まず、店内で欲しいアイテムを物色。次に、そのアイテムを店の入口からまっすぐの場所に置き換える。その後、店の外に出て、入口から店の中に向かってトドの壺を押す。すると、店主に気づかれることもなく、狙ったアイテムを盗むことができるのだ。ただし、壺は盗めないぞ。

➡狙うアイテムの位置を置き換えたら、この場所で壺を使う

トドのツボ［4］をおした
ふっかつのくさをぬすんだ

➡これで、店主に気づかれずに盗むことができる。完全犯罪だ

気づかれずに盗む

巻物と杖を駆使する

巻物と杖を組み合わせた犯行も成功率が高い。まず、店内の欲しいアイテムを拾ってから、大部屋の巻物を読み、店主を階段の上まで移動させる。次に、6マスほど離れた場所から店主に向けて場所替えの杖を振り、すぐに階段を使えば脱出成功。また、大部屋の巻物を読んだあとに、身がわりの杖や吹き飛ばしの杖、金縛りの杖、一時しのぎの杖（先に敵に使用すること）などを使っても効果的だ。

欲しいアイテムをすべて拾ったら、大部屋の巻物を読む

少し離れた位置から場所替えの杖を振れば、反撃も怖くない

つるはしで脱出口を作る

一番オーソドックスなのがコレ。店とフロアの階段が近くにあったら、つるはしを使って店と階段がある部屋に1本の道を作っておくのだ。アイテムを盗んだら、この道を逃走経路として使用する。

つるはしには耐久力がなく、壁の破壊に使っているうちに壊れる。ムダ使いは禁物

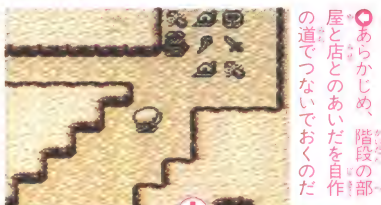
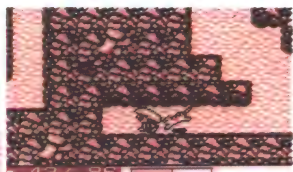
あらかじめ、階段の部屋と店とのあいだを自作の道でつないでおくのだ

斜め移動できるように作っておくと効率がいい。追手は杖や巻物で対処

他にもある盗みの手口

▲盗みのプロ H・Y氏(27歳)

成功率の低い盗みに挑戦するのが真の盗人ってもんよ。高飛び草で店から逃げ、無敵草で追手に戦いを挑むってエのもまた一興だぜ。

壺で店主を封印するのもアリ!?

フェイの問題から選りすぐりの25問を解説！

フェイの難問突破法

全100問にわたる難問をクリアせよ！

SFC版と同様、GB版にもフェイの問題は用意されている。その問題数はなんと100問！　そのなかでも特に難しいと思われる問題を最初の60問の中から25問をピックアップし、解説していくぞ。

問題には難易度を表す星がついている。一番易しい星一つから4段階ある

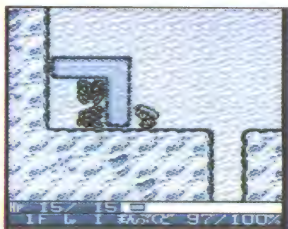
第3問

アイテムは水路越しに投げることができるので、落ちている草をモンスターにぶつけてやればいい。ギャザーにはドラゴン草をぶつけ、死の使いには弟切草をぶつけるようにしよう。アンデッド系にはHP回復の草でダメージを与えられるということを覚えておこう。

ドラゴン草は普通飲んで敵を攻撃するか、投げてダメージを与えることもできる

第5問

吹き飛ばしの杖でギャザーを吹き飛ばし、左端にある水路の囲みに閉じ込めてしまえば攻撃される心配はない。下にいるギャザーも同様に閉じ込めよう。

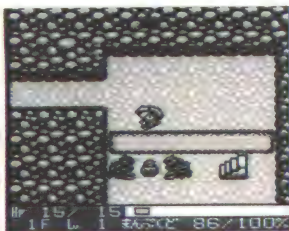
こうやって閉じ込めてしまえばもう安心。あとは階段を上るだけ！

第6問

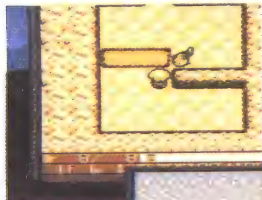
アイテムが落ちている場所に罠はないので、アイテムを取りつつ左下の部屋に進もう。この部屋でめぐすり草、どく草を拾ったら、まずめぐすり草を飲み右下の部屋へ。ここでギャザーにどく草を当てて動きを鈍らせたら斜め移動を駆使しつつ、罠を避けながら階段に向かおう。

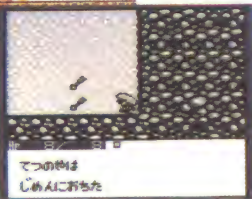
どく草をぶつけ、斜め移動しながら階段へ

第8問

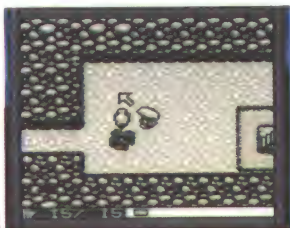
まずはやりすごしの壺に入り、マムルを散らす。マムルが自分の正面に来たら、場所替えの杖で入れ代わろう。右の部屋では、3匹並んだ中の真ん中のギャザーにやりすごしの壺を当て、残ったどちらかと場所替えの杖で入れ替わろう。

やりすごしの壺は自分が入るだけでなく、モンスターを封じ込めることもできる

第10問

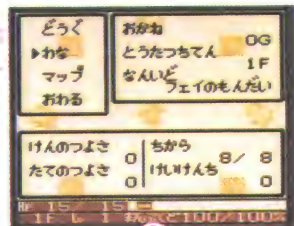
トドの壺で場所替えの杖を取るが、このときマムルが杖の上に乗らないよう、壺の左に移動してから取ること。杖を取ったらマムルと入れ替わる。上の部屋に行ったら、クロスボウヤーの矢に当たらないようジグザグ移動して部屋の一番右端に向かおう。ここで場所替えの杖を振りクロスボウヤーと入れ替わればOK。

この位置にマムルが来てしまうと、杖を取ることができなくってしまう

クロスボウヤーの矢もここまでは届かない。杖の効果は届くんだけどね

第11問

ギタンの袋は拾わず、ガマラに拾わせること。そのあと左下の部屋で場所替えの杖、吹き飛ばしの杖を拾い、そこにいるギャザーを上の部屋へとついて来させる。ガマラを中心に斜め移動で回り、ギャザーが階段と一直線上に来たら吹き飛ばしの杖を投げて当てる。そのあとで場所替えの杖を当て、入れ替わろう。

ガマラの周りをくるくる回ってギャザーをうまく誘導するのがコツになる

第12問

まず、上にあるめぐすり草を取って足下に大型地雷があることを確認しよう。あとは地雷を踏めば、すべてのモンスターを葬り去ることができる。最初に立っている位置で罠を踏み続けてもいい。

罠を踏んでいると、コマンドの部分に「わな」の項目ができる。ここで「わな」を選ぶと、わざわざ地雷を踏まなくても、爆発させることができる

第13問

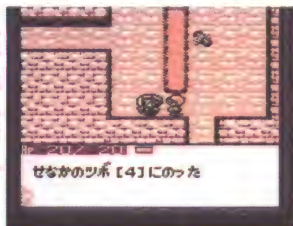
左の部屋からぬすっトドをおびき寄せ、取れない位置にある吹き飛ばしの杖を盗ませる。ぬすっトドは左の部屋に追い込んで倒し杖を奪おう。左の部屋では吹き飛ばしの杖でマムルを倒し、すきまを空け場所替えの杖でギャザーと入れ替わる。

自分では取れないので、ぬすっトドに取ってきてもらおうってわけだ

一番手ごわいギャザーと入れ替わればあとはマムルとひーたんだけだ

第16問

最初の部屋で妖刀かまいたちを拾ったら、水路を利用してにぎり変化を倒し、右の部屋へ。ここで拾った鉄甲の盾を装備したらⒷボタンダッシュで背中の壺の上に乗る。「あしもと」のコマンドで背中の壺を使いつつ、2匹目のにぎり変化を倒そう。その後水路の先にある真空斬りの巻物を拾い、左下の部屋で敵を一掃。

背中の壺を足元に置いておくのがポイント。これならおにぎりに変えられない

第17問

困ったときの巻物を拾ったらすぐに読み、タウロスを金縛りにする。左の部屋では明かりの巻物を読んで、かさタヌキを実体化させよう。ここで真空斬りの巻物を読んで敵を倒せばいい。

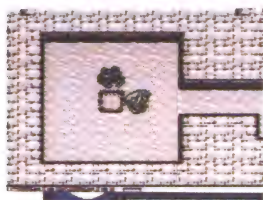
早くあかりの巻物を読まないと、すりムシが寄ってくる　かさタヌキは、正体を明かさない限りアイテムと同じ扱いだ

第21問

自爆の巻物を拾ったら、鬼面武者2体を十分に引きつけて巻物を読み、倒す。3ターン後にぼうれい武者が出現するので、最短距離で追いかけ、コドモ戦車に乗り移る前に吹き飛ばしの杖で倒そう。

斜め移動を使って最短距離でぼうれい武者を追いかけよう。ミスは許されないぞ

第23問

右に進んで妖刀かまいたちを拾い、目の前のマムルとギャザーを攻撃。マムルは倒せるが、ギャザーは残るので、そのまま左の部屋へ。この状態で部屋の水路を回って右に進み、さらに下の部屋へ行く。ここで場所替えの杖を拾い、囲いの真ん中の鬼面武者と入れ替わる。斜め下にいる鬼面武者のどちらかを倒したら、杖で残ったほうと入れ替わり階段へ。

◆水路を斜めに移動し、進行方向を変える。この移動方法はフェイの問題の基本パターン

◆ギャザーは最後の部屋まで連れてくることになる。いまのレベルじゃ絶対倒せないぞ

◆場所替えの杖で真ん中に来たら、攻撃開始。間違えて全部のモンスターを倒してしまわないように。もし倒してしまうとこの場所から抜け出せなくなってしまう

第24問

めぐすり草、トドの盾、場所替えの杖を拾い、盾を装備する。トラバサミの罠のところで杖以外のアイテムを投げ、場所替えでトドと入れ替わる。再び場所替えしたら下の部屋で吹き飛ばしの杖を入手しよう。右の水路のある場所でトドを吹き飛ばした後、場所替えすればクリア。

◆トラバサミの罠にかかった状態からアイテムを投げる。場所替えの杖だけは投げないように

◆ぬすっトドが落とし穴を通過したら、場所替えの杖で入れ替わる。失敗したらまた最初から

第25問

身代わりの杖とドラゴン草を拾い、鬼面武者に杖をぶつける。鬼面武者がもう1体を倒したら、さらにぼうれい武者を乗り移らせ将軍にしてドラゴン草で倒す。上の部屋では落ちている装備品でアイアンヘッド、死の使いの順に倒そう。

◆ドラゴン草は飲んでダメージをあたえること。投げて当てるとダメージが足りない

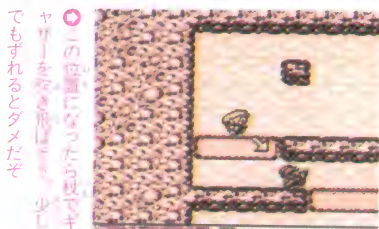
第30問

一時しのぎの杖は斜め移動でクロスボウヤーに矢を射られないように拾うこと。杖を拾ったら、まずはクロスボウヤーに使う。左の部屋でギャザーにも杖を使い、やりすごしの壺と場所替えの杖を入手しよう。階段の上のクロスボウヤーに壺を投げ当て、場所替えすればクリア。

モンスターは、やりすごしの壺に入っている状態だと壺から出てこない

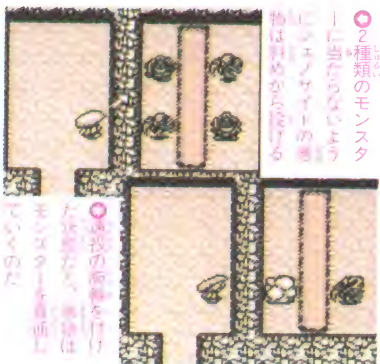
第35問

場所替えの杖と吹き飛ばしの杖を拾い、ギャザーを1つ目の水路の先へ吹き飛ばす。ここで場所替えし、毒草を手に入れる。毒草をギャザーにぶつけて動きを鈍らせたら再び場所替え。ギャザーを一番遠い通路に飛ばせるように斜めに位置取り、吹き飛ばしてから場所替えしよう。

この位置になったら杖でギャザーを吹き飛ばそう。少しでもずれるとダメだぞ

第33問

ジェノサイドの巻物、場所替えの杖を拾い、タウロスかギャザーのどちらかに当てる。残ったほうと場所替えし、上の部屋へ。ここで遠投の腕輪とジェノサイドの巻物を拾ったら、腕輪を装備。巻物は斜めに投げて鬼面武者にだけ当てる。あとは死の使いと場所替えすればいい。

2種類のモンスターに当たらないようにジェノサイドの巻物は斜めから投げる

遠投の腕輪を付けた状態だと、巻物はモンスターを貫通していくのだ

第38問

つるはし、青銅甲の盾、呪いよけの腕輪、錆びよけの腕輪を手に入れたら、囲いの外にいるミドロとノロージョを倒そう。ミドロには錆びよけ、ノロージョには呪いよけの腕輪を装備して戦う。上の部屋にいる死の使いは落ちている鉄甲の盾と装備品をぶつければ倒せる。

ノロージョ、ミドロ、それぞれに合った腕輪に付け替えなきゃいかんぞ

死の使いは強そうな気がするけど、やっぱり勝てない。装備品を投げつけてやれ

第45問

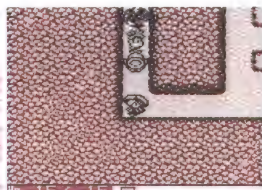
中央の部屋からギャザーをおびき寄せ、通路の4マス部分に誘導する。次に右上の部屋からアイアンヘッドとギャザーを連れて下の9マス部分に誘導する。右上の部屋で不幸の杖を手に入れたら、右下の部屋でマスターチキンに杖を使おう。

この場所に連れてくると、ギャザーはハマって出られない

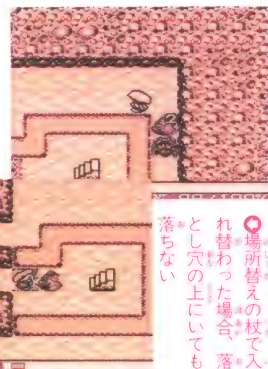
この場所もモンスターをグルグルと回らせておけるポイント

第46問

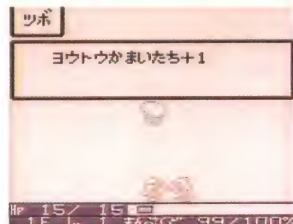
まず一番上まで行き、次に左端まで行く。自分の後ろにぬすっトド、おばけ大根、死の使いと並んだら、足踏みしておばけ大根の毒草がぬすっトドに当たるのを待つ。当たったら階段に向かおう。

おばけ大根の毒草が当たると、動きがにぶるぬすっトドを盾にして、階段へ向かおう

第52問

めぐすり草を飲み、後ろにドラゴンヘッド、ギャザーを連れた状態で直進。追いつかれないよう部屋全体を左回りに回ろう。場所替えの杖のところで上に進んで杖を取り、階段前にある罠の前に来る。ここで1ターン待ち、ドラゴンヘッドを回り込ませて場所替えをすればいい。

まずはモンスターを引き連れて、部屋の外周をぐるっと回ること

場所替えの杖で入れ替わった場合、落とし穴の上にいても落ちない

第53問

合成の壺で、妖刀かまいたち、1ツ目殺し、成仏の鎌を合成する。壺を割り、刀を取り出したら壁のすきまから鬼面武者と死の使いを攻撃し、倒そう。左下の部屋でバクスイの巻物を手に入れたら、右の部屋で読んで、おばけ大根と目回し大根を動けなくしてから倒そう。

合成の壺に武器を入れるときは、妖刀かまいたちを一番最初に入れよう

第54問

まず水路の左側にある場所替えの杖を拾う(杖を拾ったら1ターン待ち、2匹いるドラゴンヘッドの1匹を前に回り込ませる)。そのあと右にある場所替えの杖を拾わず、右の出口からぐるっと回って最初の部屋に戻って来る。ここで前と同じ手順で右にある杖を拾い、上の出口から右上の部屋に向かう。この部屋であかりの巻物を拾ったら〔1ターン待ちドラゴンヘッドを前に回り込ませ、場所替えをする〕の作業を4回繰り返せばクリア。

ドラゴンヘッドの[illegible]不思議と[illegible]

アイテムがかさタヌキになるため、あかりの巻物は使わない

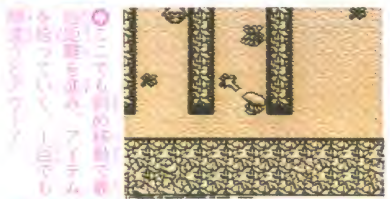
この位置関係になったら場所替えする。これで1歩ずつ先に進める

この位置で振れ！

第55問

最初に上に落ちている雑草を拾い、上に投げる。次にぬすっトドをできるだけ画面の一番上に来るように誘導する。そのあと壁のむこうにある毒消し草を拾い、すすり虫に投げつけて倒す。同様の手順でセルアーマーには弟切草を、ギャザーにはドラゴン草を投げつけて倒そう。

[illegible]

ここでも[illegible]アイテムを拾っていく[illegible]

第56問

めぐすり草とドラゴン草を拾い、転び石の罠でアイテムを壁の向こうに飛ばす。飛ばしたアイテムとやりすごしの壺を拾い、ギガヘッドに壺を当てる。上の部屋ではクロスボウヤーに矢をムダ射ちさせてから前進してドラゴン草で倒そう。

[illegible]

巻物ナシでアイテム名を識別！

アイテム鑑定術

不確定名アイテムの正体を見極める

難易度を「むずかしい」にしてプレイすると、草と矢以外のアイテムが不確定名で出現する。武器については、名前だけは表示されるが、強さを示す「±α」の数値が未識別となっている。識別の巻物を読めば名前や強さが判明するが、これ以外にも正体を推測する方法がある。

○「むずかしい」を選んでプレイするときの楽しさは、不確定名アイテムの推理にある

手順1　値段で推理する

アイテムは、種類や使用可能回数、強さなどにより、店での販売価格と買い取り価格が決められている。22～25ページの表を使えば、不確定名アイテムの本来の名前などを割り出すことができるぞ。

○店に行けば、不確定名アイテムでも価格が表示される。ここから正体を割り出すのだ

手順2　同種同額は効果で確認

アイテムによっては、同じ種類で同じ価格のものがある。この場合は、実際に使ってみたり、装備したときの効果から名前の見当をつけるしかない。26～30ページに記した表を利用すれば、ある程度の推測も可能だ。ただし、杖や壺を使うときは、使用回数が減るということと、腕輪は呪われている場合がある点に注意。

○封印の杖など、すぐに効果がわからないものも

○押す壺は、背中の壺がトドの壺のこうらかも

腕輪の場合

○呪われている場合が多いので、注意して装備

アイテム買い値識別表

武器と盾、杖と壺については、強さや使用回数によって価格が増減する。数値が高いほど価格も上昇していくのだ。下記の表に種類ごとの販売価格を表示しているので、店で売られている不確定名アイテムの正体を判別するときに使ってほしい。なお、武器や盾の基本的な強さについては、0の項目に表示している。

種類	名前 ＼ 強さ&回数	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
武器	カタナ	800	880	960	1040	1120	1200	1280	1360	1440	1520
	こん棒	240	264	288	312	336	360	384	408	432	456
	成仏の鎌	8000	8550	9100	9650	10200	10750	11300	11850	12400	12950
	つるはし	240	274	288	302	316	330	344	358	372	386
	どうたぬき	1500	1650	1800	1950	2100	2250	2400	2550	2700	2850
	ドラゴンキラー	4500	4750	5000	5250	5500	5750	6000	6250	6500	6750
	ドレインバスター	4000	4250	4500	4750	5000	5250	5500	5750	6000	6250
	長巻	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950
	必中の剣	10000	10500	11000	11500	12000	12500	13000	13500	14000	14500
	1ッ目殺し	3300	3500	3700	3900	4100	4300	4500	4700	4900	5100
	妖刀かまいたち	5300	5650	6000	6350	6700	7050	7400	7750	8100	8450
盾	皮の盾	800	840	880	920	960	1000	1040	1080	1120	1160
	重装の盾	4000	4300	4600	4900	5200	5500	5800	6100	6400	6700
	地雷ナバリの盾	4000	4200	4400	4600	4800	5000	5200	5400	5600	5800
	使い捨ての盾	4500	4650	4800	4950	5100	5250	5400	5550	5700	5850
	トドの盾	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600	2700	2800	2900
	青銅甲の盾	300	330	360	390	420	450	480	510	540	570
	鉄甲の盾	1800	1980	2160	2340	2520	2700	2880	3060	3240	3420
	ドラゴンシールド	5000	5250	5500	5750	6000	6250	6500	6750	7000	7250
	百鬼の盾	2500	2750	3000	3250	3500	3750	4000	4250	4500	4750
	見切りの盾	8000	8500	9000	9500	10000	10500	11000	11500	12000	12500
杖	痛み分けの杖	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	1900
	一時しのぎの杖	700	750	800	850	900	950	1000	1050	1100	1150
	かなしばりの杖	700	750	800	850	900	950	1000	1050	1100	1150
	場所替えの杖	600	650	700	750	800	850	900	950	1000	1050
	封印の杖	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2350
	吹き飛ばしの杖	600	650	700	750	800	850	900	950	1000	1050
	まどうの杖	500	500	500	500	500	500	500	500	500	500
	身がわりの杖	1000	1080	1160	1240	1320	1400	1480	1560	1640	1720

種類	名前＼回数	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
壺	合成の壺	3000	3350	3700	4050	4400	4750	5100	5450	5800	6150
	背中の壺	1450	1700	1950	2100	2250	2400	2550	2700	2850	3000
	倉庫の壺	2500	2750	3000	3250	3500	3750	4000	4250	4500	4750
	トドの壺	1600	1760	1920	2080	2240	2400	2560	2720	2880	3040
	変化の壺	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	1900	2000
	保存の壺	1600	1600	1600	1600	1600	1600	1600	1600	1600	1600
	やりすごしの壺	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000

種類	名前	価格
巻物	あかりの巻物	300
	大部屋の巻物	400
	困ったときの巻物	1000
	混乱の巻物	100
	ジェノサイドの巻物	5000
	識別の巻物	300
	真空斬りの巻物	1000
	地の恵みの巻物	800
	天の恵みの巻物	800
	バクスイの巻物	200
	パワーアップの巻物	1000
	退き上げの巻物	1000
腕輪	遠投の腕輪	1200
	会心の腕輪	10000
	回復の腕輪	5000
	混乱よけの腕輪	2400
	しあわせの腕輪	10000
	透視の腕輪	3600
	値切りの腕輪	10000
	ハラヘラズの腕輪	15000
	ハラヘリの腕輪	15000
草	胃拡張の種	1000

種類	名前	価格
草	命の草	500
	弟切草	100
	混乱草	3000
	しあわせ草	1000
	睡眠草	750
	すばやさの種	750
	高飛び草	300
	ちからの種	500
	どく草	50
	ドラゴン草	500
	復活の草	5000
	無敵草	3000
	めぐすり草	50
	薬草	50
矢	木の矢	10
	銀の矢	80
	鉄の矢	40
食料	大きいおにぎり	200
	おにぎり	100
	巨大なおにぎり	300
	腐ったおにぎり	100
	卵	50

※ここで紹介しているアイテムを買うときの価格は、製品版直前のゲームソフトから編集部が独自に調べたものです。何らかの理由で製品版とのデータが変更になる場合があります。それぞれのアイテムの価格で「強さ&回数」もしくは「回数」と表示されたものは、1つのアイテムに修正が付いたときや、使用回数の違うことを示しています。また、『価格』だけ表示されているものは、矢を含めたアイテム1個ずつの価格を示しています。

アイテム売り値識別表

不確定アイテムを持っている場合は、店の空きスペースに置いて店主に話しかけ、買い取り価格を聞く。このときの種類、価格と、下記の表にある種類ごとの価格を照らし合わせれば、そのアイテムが何なのか判別できる。所持金不足でアイテムが買えない場合、効率よく不要品を売り、所持金を得る場合にも便利だ。

種類	強さ&回数 / 名前	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
武器	カタナ	300	330	360	390	420	450	480	510	540	570
武器	こん棒	80	88	96	104	112	120	128	136	144	152
武器	成仏の鎌	3250	3450	3650	3850	4050	4250	4450	4650	4850	5050
武器	つるはし	100	107	114	121	128	135	142	149	156	163
武器	どうたぬき	700	770	840	910	980	1050	1120	1190	1260	1330
武器	ドラゴンキラー	2200	2320	2440	2560	2680	2800	2920	3040	3160	3280
武器	ドレインバスター	2000	2125	2250	2375	2500	2625	2750	2875	3000	3125
武器	長巻	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380
武器	必中の剣	4500	4750	5000	5250	5500	5750	6000	6250	6500	6750
武器	1ッ目殺し	1130	1230	1330	1430	1530	1630	1730	1830	1930	2030
武器	妖刀かまいたち	2600	2770	2940	3110	3280	3450	3620	3790	3960	4130
盾	皮の盾	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480
盾	重装の盾	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	1900
盾	地雷ナバリの盾	1500	1575	1650	1725	1800	1875	1950	2025	2100	2175
盾	使い捨ての盾	1200	1240	1280	1320	1360	1400	1440	1480	1520	1560
盾	トドの盾	800	840	880	920	960	1000	1040	1080	1120	1160
盾	青銅甲の盾	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190
盾	鉄甲の盾	750	825	900	975	1050	1125	1200	1275	1350	1425
盾	ドラゴンシールド	2500	2625	2750	2875	3000	3125	3250	3375	3500	3625
盾	百鬼の盾	1250	1275	1300	1325	1350	1375	1400	1425	1450	1475
盾	見切りの盾	3000	3150	3300	3450	3600	3750	3900	4150	4400	4650
杖	痛み分けの杖	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800
杖	一時しのぎの杖	350	375	400	425	450	475	500	525	550	575
杖	かなしばりの杖	350	375	400	425	450	475	500	525	550	575
杖	場所替えの杖	300	325	350	375	400	425	450	475	500	525
杖	封印の杖	500	570	640	710	780	850	920	990	1060	1130
杖	吹き飛ばしの杖	300	325	350	375	400	425	450	475	500	525
杖	まどうの杖	250	250	250	250	250	250	250	250	250	250
杖	身がわりの杖	500	540	580	620	660	700	740	780	820	860

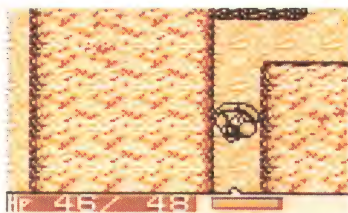
種類	名前＼回数	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
壺	合成の壺	1500	1650	1800	1950	2100	2250	2400	2550	2700	2850
	背中の壺	700	770	840	910	980	1150	1220	1290	1360	1430
	倉庫の壺	1200	1320	1440	1560	1680	1800	1920	2040	2160	2280
	トドの壺	600	660	720	780	840	900	960	1020	1080	1140
	変化の壺	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950
	保存の壺	800	800	800	800	800	800	800	800	800	800
	やりすごしの壺	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400

種類	名前	価格
巻物	あかりの巻物	150
	大部屋の巻物	200
	困ったときの巻物	250
	混乱の巻物	50
	ジェノサイドの巻物	750
	識別の巻物	150
	真空斬りの巻物	500
	地の恵みの巻物	400
	天の恵みの巻物	400
	バクスイの巻物	100
	パワーアップの巻物	100
	退き上げの巻物	500
腕輪	遠投の腕輪	600
	会心の腕輪	5000
	回復の腕輪	2500
	混乱よけの腕輪	1200
	しあわせの腕輪	5000
	透視の腕輪	1800
	値切りの腕輪	5000
	ハラヘラズの腕輪	5000
	ハラヘリの腕輪	5000
草	胃拡張の種	500

種類	名前	価格
草	命の草	200
	弟切草	50
	混乱草	200
	しあわせ草	500
	睡眠草	300
	すばやさの種	350
	高飛び草	70
	ちからの種	350
	どく草	25
	ドラゴン草	200
	復活の草	2500
	無敵草	100
	めぐすり草	25
	薬草	25
矢	木の矢	2
	銀の矢	40
	鉄の矢	10
食料	大きいおにぎり	50
	おにぎり	25
	巨大なおにぎり	75
	腐ったおにぎり	25
	卵	10

※ここで紹介しているアイテムを買うときの価格は、製品版直前のゲームソフトから編集部が独自に調べたものです。何らかの理由で製品版とのデータが変更になる場合があります。それぞれのアイテムの価格で「強さ&回数」もしくは「回数」と表示されたものは、1つのアイテムに修正が付いたときや、使用回数の違うことを示しています。また、『価格』だけ表示されているものは、矢を含めたアイテム1個ずつの価格を示しています。

鑑定用アイテム効果一覧

不確定名アイテムの鑑定手段は、店による売買価格だけがすべてではない。実際に使用して、その効果からアイテムの正体を推し量ることもできるのだ。以下の表に、主要アイテムの名称とその効果をまとめたので、自分が持っているアイテムが何なのか確認するときの参考にして欲しい。武器や盾については、特殊効果を持つものもあるのでチェックだ。

効果が判れば目的に沿って使える

種類	名前	効果
武器	カタナ	剣の基本の強さは6。特殊効果の無い武器の中では、2番目の威力を誇る
	こん棒	剣の基本の強さは2。特殊効果の無い武器の中では一番威力がないのだが、錆びることは無い
	成仏の鎌	剣の基本の強さは2。ぼうれい武者のようなアンデッド系のモンスターに、通常の倍近いダメージを与えられる
	つるはし	剣の基本の強さは5。攻撃のほか壁を掘ることができる。ある程度使うと壊れ、合成するとその要素も受け継ぐ
	どうたぬき	剣の基本の強さは8。武器の中では一番の威力を誇る。この剣に特殊能力のある剣を合成していくといい
	ドラゴンキラー	剣の基本の強さは7。ドラゴン系のモンスターに、通常の倍近いダメージを与えられる
	ドレインバスター	剣の基本の強さは5。力、レベル、満腹度のステータスを変化させるモンスターに通常の倍近いダメージを与える
	長巻	剣の基本の強さは4。鍛えていくことによって、序盤から終盤まで十分な効果を発揮する中程度の威力の剣
	必中の剣	剣の基本の強さは2。威力は低いのだが、必ず攻撃が当たる。ほかの剣に合成するといいだろう
	1ッ目殺し	剣の基本の強さは5。ゲイズやアイアンヘッドなど目が1つしかないモンスターに通常の倍のダメージを与える
	妖刀かまいたち	剣の基本の強さは3。一振りで正面、右斜め前、左斜め前の3方向に攻撃できる
盾	皮の盾	盾の基本の強さは2。満腹度の減り加減がいつもより半分くらいになる。また、錆びることが無い

種類	名前	効果
盾	重装の盾	盾の基本の強さは12。防御力は高いが、装備するとハラ減りのスピードが早くなる
	地雷ナバリの盾	盾の基本の強さは3。大型地雷や地雷の罠、オヤジ戦車などの大砲で攻撃されたときのダメージが半分になる
	青銅甲の盾	盾の基本の強さは4。特殊な効果の無い盾で、防御力もそれほど高くはない
	使い捨ての盾	盾の基本の強さは30。一見防御力がありそうだが、攻撃を受けるたびに、盾の強さが失われていく
	トドの盾	盾の基本の強さは3。防御力はイマイチだが、装備しているとぬすっトドやガマラなどから盗まれなくなる
	鉄甲の盾	盾の基本の強さは7。特殊な効果は無いが、ゲームの中盤まで十分に持ちこたえられる防御力を誇る
	ドラゴンシールド	盾の基本の強さは7。ドラゴンの炎によるダメージを通常の半分にしてくれる盾
	百鬼の盾	盾の基本の強さは9。かなりの防御力を誇る。この盾をベースに特殊な効果のある盾を合成するといい
	見切りの盾	盾の基本の強さは5。モンスターの攻撃を避ける確率が高くなる盾。ただし、敵の特殊攻撃は通常と同じだ
杖	痛み分けの杖	この杖を使ったモンスターからダメージを受けたとき、相手のモンスターに同じだけのダメージを与える
	一時しのぎの杖	相手のモンスターを、そのフロアの出口の真上へワープさせつつ金縛りの状態にできる
	かなしばりの杖	この杖を使えば、攻撃しないかぎり相手のモンスターを永遠に動けなくすることができる
	場所替えの杖	シレンと杖を使った相手の立っていた位置を入れ換えることができる
	封印の杖	相手のモンスターの特殊攻撃を封じることができる。しかも、2倍の移動速度の相手の移動を半分にできる
	吹き飛ばしの杖	相手のモンスターを10マス分後ろへふっ飛ばすことができ、5ポイントのダメージを与える
	まどうの杖	いろいろな効果がランダムに発生する。「むずかしい」のときに判別不可能な杖
	身がわりの杖	相手のモンスターを混乱させたうえ、周囲のモンスターにそのモンスターをシレンだと思わせることができる
草	胃拡張の種	最大満腹度が10%アップする。最大200%まで上げることができる

種類	名前	効果
草	命の草	HPの上限が5ポイント上がり、HPの回復力も上がることになる。HPの上限は200
	弟切草	HPが100ポイント回復し、HPが満タンのときに飲むと、HPの上限が2ポイント上がる
	混乱草	モンスターに投げて使うと、相手のモンスターが一定ターンのあいだ混乱する
	しあわせ草	現時点の経験値に関係なく、この草を飲むとレベルを1つ上げることができる
	睡眠草	モンスターにぶつけると、相手のモンスターを5ターン眠らせることができる
	すばやさの種	この草を飲むと、一定のターン数だけ移動速度を2倍にすることができる
	高飛び草	モンスターに投げて使うと、同じフロア内のどこかへ飛ばすことができる。自分で飲んで使うことも可能
	ちからの種	飲むと力の最大値を1ポイント上げられる。一時的に力が減少しているときに飲むと1ポイント回復する
	天使の種	手に入る確率がかなり低い貴重なアイテム。飲むとレベルを5つ上げられる
	毒草	ぶつけられたり飲んだりすると、HPが5ポイント、力が1ポイント下がる
	ドラゴン草	飲むと、向いている方向の12マス分まで届く強力な炎を吐ける。モンスターに投げてもダメージを与えられる
	復活の草	持っているだけで、1度だけ生き返ることができる。ただし、壺に入れておくと効果が発揮されない
	無敵草	この草を飲むと、20ターンのあいだだけ無敵状態になることができる
	めぐすり草	この草を飲むと、普段は目に見えない罠やモンスターが見えるようになる
	薬草	飲むとHPが50ポイント回復する。HPが満タンのときに飲むとHPの上限が1ポイント上がる
巻物	あかりの巻物	ダンジョン内の出口や、アイテム、モンスターの位置が全体マップに表示される
	大部屋の巻物	今いるフロアを1つの大きな部屋にできる。同時に柱や水路も平地に変えてしまう
	くちなしの巻物	この巻物を読んでしまうと、草や食料を食べたり、巻物を読んだりすることができなくなる

種類	名前	効果
巻物	困ったときの巻物	HPが減った、満腹度が0%、モンスター2匹以上に囲まれた、呪われた、OGなどのときに助けてくれる
	混乱の巻物	通路では隣接したモンスター、部屋の中では部屋中のモンスターを混乱させられる
	ジェノサイドの巻物	この巻物をモンスターにぶつけると、その種類の全レベルのモンスターがダンジョン中からいなくなる
	識別の巻物	「むずかしい」のときのダンジョンに出現するアイテムで、不確定名のアイテムの正式名称を知ることができる
	真空斬りの巻物	通路では隣接したモンスター、部屋の中では部屋中のモンスターにダメージを与えられる
	地の恵みの巻物	この巻物を読んだときに装備している盾の強さを1つ上げることができる。同時に盾の呪いも解ける
	天の恵みの巻物	この巻物を読んだときに装備している武器の強さを1つ上げることができる。同時に武器の呪いも解ける
	バクスイの巻物	通路では隣接したモンスター、部屋の中では部屋中のモンスターを20ターン眠らせる。攻撃しても起きない
	パワーアップの巻物	この巻物を読んだフロアだけ、攻撃力が1.5倍にパワーアップする。読めば読むほどパワーアップする
	退き上げの巻物	この巻物を読むと、装備しているアイテムを持ったまま村へ戻れる。ただし、連れている仲間とははぐれる
壺	合成の壺	武器、盾、杖を合成できる。壺1つで複数合成できるが、同じ種類（武器、盾、杖）を連続して入れないとダメ
	識別の壺	壺以外のアイテムを中に入れると、正式名称と使用回数を知ることができる
	背中の壺	この壺を押すと、一時的に減っていた力とHPを上限まで回復させることができる
	倉庫の壺	アイテムをこの壺に入れると、村の倉庫に送ることができる。ただし、壺類は倉庫へ送ることができない
	トドの壺	この壺を押すときに向いていた方向にあるアイテムを1つ取ることができる
	変化の壺	この壺の中に入れたアイテムを別のアイテムに変えることができる。変化後のアイテムは壺を割って取り出す
	保存の壺	壺に記されている数値分のアイテムを入れておくことができる。中に入れたアイテムは自由に取り出せる
	やりすごしの壺	1つの壺につき、記された数字のターン数分だけ隠れてモンスターをやりすごすことができる

種類	名前	効果
腕輪	遠投の腕輪	どんな物を投げても、先にあるすべてのものを貫通して飛んでいく。壺を割るときには外しておこう
	会心の腕輪	装備していると、装備の有無に関係なく約2分の1の確率で会心の一撃を出せる
	回復の腕輪	装備していると、HPの回復の速度が通常の2倍になる。ただし、満腹度の減り方も2倍になる
	混乱よけの腕輪	これを装備していると、回転盤の罠や混乱草、ゲイズ系の特殊攻撃の影響を受けなくなる
	しあわせの腕輪	装備していると、モンスターを倒したときに得られる経験値が倍以上になる
	透視の腕輪	装備していると、フロア中のモンスターの位置、アイテムの位置が全体マップに表示される
	値切りの腕輪	ダンジョン内の店でアイテムを買うときに、店主が価格を言ったときに「いいえ」を選ぶと半額で買える
	ハラヘラズの腕輪	装備していると、満腹度が減らなくなる。ただし、罠やモンスターの特殊攻撃のときは減ってしまう
	ハラヘリの腕輪	装備していると、通常の倍の速度で満腹度が減ってしまう。大抵は呪われていて外せない場合が多い
矢	木の矢	一番攻撃力の低い矢。ただし、遠投の腕輪を組み合わせれば、銀の矢と同じ効果を得られる
	銀の矢	あらゆるものを貫通して飛ぶ矢。モンスターに当てそこなっても、画面外に飛んでいくので回収はできない
	鉄の矢	攻撃力の高い矢。後半の強力なモンスターに対しては、この矢でしかほとんどダメージを与えられない
食料	大きいおにぎり	食べると満腹度が100%回復する。満腹度が減っていないときに食べると、最大満腹度が2ポイント上がる
	おにぎり	食べると満腹度が50%回復する。満腹度が減っていないときに食べると、最大満腹度が1ポイント上がる
	巨大なおにぎり	食べると満腹度が最大値まで回復する。満腹度が減っていないときに食べると、最大満腹度が5%分上がる
	腐ったおにぎり	食べると満腹度が30%回復するが、HPが減るうえにレベルや力が下がったり、混乱したりする
	卵	仲間のニワトリが産む。食べると満腹度が30%回復するほかに、何かいいことが起きるらしい

17種類ある罠の基礎知識を伝授する！

罠に対しての心得

罠の仕組みを知り、確実に対処しよう

「ふつう」と「むずかしい」のダンジョンに出現する数々の罠。罠にかかったときの状況によっては、命取りになりうる場合もある。たいていは部屋の入口にある場合が多いので、通路から部屋へ入るまえに武器を一振りして確認しておこう。

◀めぐすり草が無い場合には、武器を振って罠の有無を確認しよう

出現する罠一覧

罠	効果
地雷	小型だが、踏むとHPが半分に減る。HPが1の状態で踏むと、その場で力尽きてしまう
大型地雷	踏むと、HPが1だけになってしまう。ただし、HPが1の状態のときに踏むと変化はない
毒矢	これを踏むと、10ポイント近くのダメージを受け、さらに力の上限値を1つ減らされてしまう
睡眠ガス	下から睡眠ガスが吹き上げてきて、数ターンのあいだ眠りこんでしまう。動くことも不可能
落とし穴	下のフロアに落下する。数ポイントのダメージがあるので、HPが少ないときに落ちると危険
バネ	同じフロア内のどこかの場所にランダムで飛ばされる。敵から逃げるときに利用できて便利
転び石	転んで、装備しているもの以外のアイテムを周囲に落とす
トラバサミ	数ターンのあいだ、移動することができなくなる。指定した方向を向いての攻撃は可能だ
低速スイッチ	このスイッチを踏むと、数ターンのあいだ移動や行動の速さが2分の1になってしまう
落石スイッチ	このスイッチを踏むと、上から大きな石が降ってきて、ダメージを受ける
空腹スイッチ	このスイッチを踏むと、満腹度が10パーセント減ってしまう
召喚スイッチ	このスイッチを踏むと、スイッチの周りにモンスターが最高4体まで出現する
警報スイッチ	このスイッチを踏むと、そのフロアで眠っていたモンスターがすべて起きて移動し始める
錆罠	装備している盾の強さが1つ下がってしまう。皮の盾だけはこの罠の効果がない
装備はずし	武器、盾、矢、腕輪の装備を外される。また、呪われているアイテムも外すことができる
回転板	10ターンのあいだ混乱しているときと同じで、十字ボタンの押している方向に移動できない
デロデロの湯	保存の壺に入れていないすべてのおにぎりを、腐ったおにぎりにしてしまう

特殊能力を持つ敵への対処法

特殊モンスター撃退法

竜の顎までに登場する要注意モンスターを網羅

一部のモンスターは、通常攻撃のほかに、遠距離からの間接攻撃や、独自の特殊能力を使って攻撃してくる。ここでは、そのようなモンスターの代表例と、戦闘時の対策について解説していくぞ。

特殊攻撃を使う敵は要注意だ

ちょうちんふぐ

隣接しても起きず、こちらから攻撃しない限り眠り続けている。攻撃して起こすと、隣接したときに、通常攻撃や満腹度を10%減らす「ハラヘリー」の魔法を唱えてくる。攻撃する場合は、遠距離で矢を射るなどして接近戦を避けること。

満腹で唱えられるとツライが、倒すことができれば、アイテムを落とす場合がある

ボウヤー

木の矢で遠距離攻撃をしかけてくる。射程範囲は10マス以内の8方向だが、斜め移動を繰り返せば射程外に出られる。この方法で近づき、接近戦で倒すのだ。

場合によってはスのコー

ガマラ

攻撃はしてこないが、隣接すると金を盗み、ワープして逃走する。ワープ後の移動速度は2倍になるが、倒せば金を取り戻せる。トドの盾を装備していれば、金を盗まれる心配をせずに戦える。

運がよければ一回様子を見るだけだが、大抵は次のターンで金を盗んで逃げてしまう

かっとびイノシシ

隣接すると、通常攻撃や体当たりの特殊攻撃をしかけてくる。体当たりされると、装備アイテム以外のアイテムを複数落としてしまうのだ。向いている方向を変えられてしまうこともあるので注意。HPも高めなので、接近戦は避けたい。

◎距離を置いて、矢などを使って間接攻撃。隣接されなければ体当たりしてこれない

おばけ大根

通常攻撃のほかどく草を投げる特殊攻撃を使う。毒草の攻撃範囲は10マス以内の8方向だが、広い部屋でなければ投げてくることは少ないので、間接攻撃で倒したほうがよい。接近戦は危険なのだ。

◎どく草をぶつけられると、力が下がるわ動きは遅くなるわで、もう踏んだり蹴ったり

◎レベル3のめまわし大根になると、攻撃力が上がるが基本的な対策は同じだ

デブータ

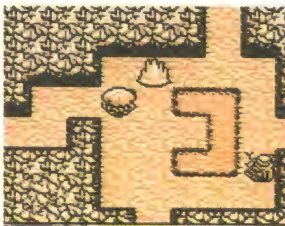
隣接時は通常攻撃だが、5マス以内の範囲については石を投げて間接攻撃してくる。壁などにさえぎられていても、射程内であれば石を投げてくるので注意が必要だ。中途半端な距離は取らないこと。

◎矢と比較すると、攻撃可能範囲の自由度は高い。障害物に隠れても安心できないのだ

◎[illegible]

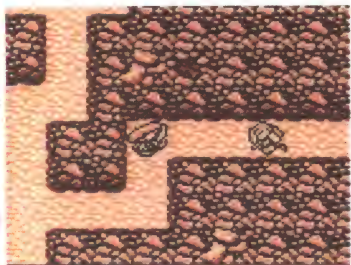
オヤジ戦車

10マス以内、8方向の範囲内に砲弾を撃つ。直撃されると10ポイントのダメージを受け、着弾地点に隣接しているキャラも敵味方を問わず同様のダメージを受ける。2ターンに1回しか動かないので、通路内に引き寄せ、接近戦で倒そう。

◎周囲に別の敵がいると、[illegible]してレベルを上げてしまう危険が[illegible]広い[illegible]

セルアーマー

隣接すると、通常攻撃や、装備している盾をはじき飛ばす特殊攻撃を使ってくる。飛んだ盾が別のキャラに当たると消えるので、接近戦では周囲の状況に注意。

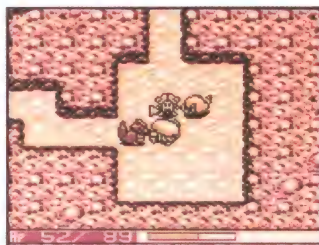
ここなら飛んでもすぐに拾える

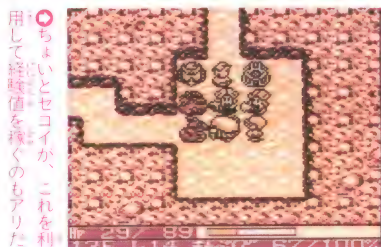
ぬすっトド

攻撃はしてこないが、装備しているもの以外のアイテムや、落ちているアイテムを盗み、ワープして逃げる。倒せば取り返すことができるが、盗まれる前に倒しておけば、何らかのアイテムを必ず落とす。トドの盾を装備すれば対策は万全。

トド発見！ 部屋に入る前にトドの盾を装備して備える。持っていなければ間接攻撃

盗まれずに倒せば、確実に何らかのアイテムが手に入るのがウレシイ。倒しまくれ！

シューベル

隣接時の通常攻撃のほか、手にしたベルでレベル1のモンスターを1体召喚する。召喚されたモンスターは、先制して攻撃してくるぞ。さらに増えるのを防ぐため、先にシューベルを倒しておこう。

シューベルを倒さない限り、レベル1のモンスターは増殖

ちょいとセコイが、これを利用して経験値を稼ぐのもアリだ

とおせんりゅう

通常攻撃のみだが、通路などで自分の背後にモンスターがいると、プレイヤーキャラの下をくぐって反対側に移動し、仲間とはさみうちにして戦おうとする。壁を背にしておけば、この心配はない。

攻撃力が高いので、特殊能力で両サイドから攻撃されると大ピンチになる恐れがある

亡霊武者（ぼうれいむしゃ）

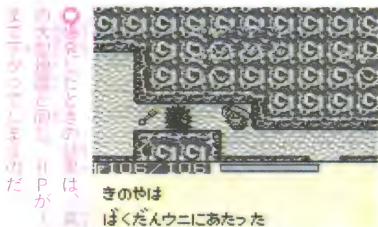
ほかのモンスターに乗り移り、そのレベルを1つアップさせる能力を持つ。成仏の鎌で攻撃すれば一撃で倒せる。

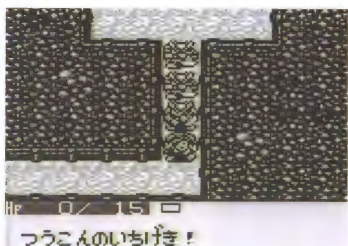
成仏の鎌以外の武器では、4回攻撃を当てないと倒せない。ワープして逃げることも

くねくねハニー

通常攻撃のほか、「クネクネー」の踊りでレベルを下げる。隣接攻撃は避け、間接攻撃かドレインバスターで戦おう。

ばくだんウニ

HPが一定以下になると動きが止まり、さらに攻撃すると爆発することがある。動きを止めたら、間接攻撃で倒すこと。

タウロス

通常攻撃がメインだが、たまに攻撃力が約2倍になる痛恨の一撃を繰り出す。間接攻撃が理想的だが、隣接して戦うときは、HPの回復をこまめにしよう。倒すと、まれにミノタウロスの斧を落とす。

ゲイズ

通常攻撃のほか、妖術を使ってくる。妖術にかかると、持っているアイテムを勝手に使ってしまうのだ。これを防ぐためには、間接攻撃で倒すか、1ツ目殺しを装備して隣接攻撃で倒すしかない。

モンスターデータと出現階数

ここでは各モンスターが何階に出現するのか、倒したときに得られる経験値はどのくらいあるのか、さらに大ダメージを与えられる武器があるのかどうかをそれぞれ示している。下に示した表の見方を参照してデータをチェックしてほしい。

○下の表に名前の無いモンスターは、レベルアップしたときか、フェイの問題のときに出現するぞ

モンスター名＼難易度	易しい	ふつう	難しい	モンスター名＼難易度	易しい	ふつう	難しい
マムル	1F〜2F	1F〜2F	1F〜2F	ゲイズ	――	18F〜20F	18F〜20F
死の使い	――	18F〜20F	18F〜20F	ちょうちんふぐ	――	4F〜5F	4F〜5F
ギャザー	12F〜14F	12F〜14F	12F〜14F	ヤミウッチー	6F〜8F	6F〜8F	6F〜8F
ガマラ	5F〜8F	5F〜8F	5F〜8F	モラビー	3F〜5F	3F〜5F	3F〜5F
デブータ	――	――	5F〜6F	にらみヘビ	――	9F〜10F	――
ぬすっトド	9F〜12F	9F〜12F	9F〜12F	ねずみこぶん	1F〜2F	1F〜2F	1F〜2F
おばけ大根	――	7F〜8F	7F〜8F	カラステんぐ	17F〜19F	17F〜19F	17F〜19F
めまわし大根	――	――	15F〜17F	かっとびイノシシ	――	6F〜8F	6F〜8F
セルアーマー	13F〜14F	13F〜14F	13F〜14F	カラカイおさる	――	1F〜3F	1F〜3F
タウロス	――	18F〜20F	18F〜20F	チンタラ	3F〜4F	3F〜4F	3F〜4F
鬼面武者	――	――	12F〜14F	ボウヤー	4F〜6F	4F〜6F	4F〜6F
ぴーたん	6F〜8F	6F〜8F	6F〜8F	くねくねハニー	――	13F〜14F	13F〜14F
シューベル	――	12F〜13F	12F〜13F	エーテルもどき	――	15F〜17F	15F〜17F
とおせんりゅう	12F〜14F	12F〜14F	12F〜14F	いやしウサギ	――	――	17F〜18F
パコレプキン	――	――	9F〜10F	マスターチキン	――	16F〜17F	16F〜17F
オヤジ戦車	7F〜9F	7F〜9F	7F〜9F	ちびタンク	――	15F〜17F	15F〜17F
にぎり変化	10F〜12F	10F〜12F	10F〜12F	ばくだんうに	――	15F〜17F	15F〜17F

表の見方

※36ページから42ページまでのモンスターデータは、製品版直前のロムで独自に編集部が調べたもので、製品版とはデータが多少変更になっている場合もあります。また、EXPの項目で？印のものは、オロチを倒すまでにEXPが判別できないものです。

	LV1	LV2	LV3
名前	死の使い	地獄の使者	死神
EXP	300	400	1150
特徴	移動速度は2倍。特殊攻撃はないが、かなりの攻撃力	移動速度は2倍。一度に2回攻撃してくる	移動速度は2倍。一度に2回攻撃。壁の中を移動可能
効果的な武器	成仏の鎌		

	LV1	LV2	LV3
名前	ギャザー	キラーギャザー	ヘルギャザー
EXP	50	600	1600
特徴	通常移動で特殊攻撃もしてこないが、攻撃力は高い	通常移動で特殊攻撃もしてこないが、攻撃力は高い	通常移動で特殊攻撃もしてこないが、攻撃力は高い
効果的な武器	———		

	LV1	LV2	LV3
名前	ガマラ	ガマグッチ	ガマゴン
EXP	5	50	400
特徴	ギタンを盗んでいく。盗んだあとは移動速度が2倍に	ギタンを盗んでいく。盗んだあとは移動速度が2倍に	ギタンを盗んでいく。盗んだあとは移動速度が2倍に
効果的な武器	———		

	LV1	LV2	LV3
名前	デブータ	デブーチョ	デブートン
EXP	10	?	?
特徴	間隔をおいて縦横斜めに並ぶと、石を投げて攻撃する	間隔をおいて縦横斜めに並ぶと、石を投げて攻撃する	間隔をおいて縦横斜めに並ぶと、石を投げて攻撃する
効果的な武器	———		

	LV1	LV2	LV3
名前	きり仙人	みの仙人	かすみ仙人
EXP	?	?	1000
特徴	呪文を唱えて、シレンのHPに影響を与えてくる	呪文を唱えて、シレンのHPに影響を与えてくる	呪文を唱えて、シレンのHPに影響を与えてくる
効果的な武器	———		

	LV1	LV2	LV3
名前	ミドロ	ゲドロ	オドロ
EXP	20	50	?
特徴	シレンの装備している剣や盾を錆びつかせてくる	装備中の剣や盾を錆びつかせて、分裂させる	装備中の剣や盾を錆びつかせ、合成も解除されて分裂
効果的な武器	———		

	LV1	LV2	LV3
名前	ぬすっトド	みどりトド	アイアントド
EXP	10	100	250
	シレンのアイテムを盗んで逃げる。倒せば取り戻せる	アイテムを盗んで逃げる。攻撃すると分裂する	アイテムを盗んで逃げる。攻撃すると分裂する
効果的な武器	―――		

	LV1	LV2	LV3
名前	アイアンヘッド	チェインヘッド	ギガヘッド
EXP	400	1200	2000
	通常移動で特殊な攻撃もしてこない	通常移動で特殊な攻撃もしてこない	通常移動で特殊な攻撃もしてこない
効果的な武器	1ッ目殺し		

	LV1	LV2	LV3
名前	おばけ大根	めまわし大根	ねむり大根
EXP	20	65	120
	シレンに対して、毒草を投げて攻撃してくる	シレンに対して、混乱草を投げて攻撃してくる	シレンに対して、睡眠草を投げて攻撃してくる
効果的な武器	成仏の鎌		

	LV1	LV2	LV3
名前	すすり虫	吸引虫	がぶ飲み虫
EXP	15	?	?
	力のステータスの最大値を下げる攻撃をしてくる	力のステータスの最大値を下げる攻撃をしてくる	力のステータスの最大値を下げる攻撃をしてくる
効果的な武器	ドレインバスター		

	LV1	LV2	LV3
名前	セルアーマー	クロムアーマー	チタンアーマー
EXP	45	450	1200
	シレンの装備している盾を吹っ飛ばしてくる	シレンの装備している剣と盾を吹っ飛ばしてくる	シレンの装備している剣、盾、腕輪を吹っ飛ばす
効果的な武器	成仏の鎌		

	LV1	LV2	LV3
名前	タウロス	ミノタウロス	メガタウロス
EXP	350	800	1200
	ときどき痛恨の一撃を放って大ダメージを与えてくる	ときどき痛恨の一撃を放って大ダメージを与えてくる	ときどき痛恨の一撃を放って大ダメージを与えてくる
効果的な武器	―――		

LV	1	2	3
名前	鬼面武者	はんにゃ武者	将軍
EXP	40	50	500
特徴	通常移動で特殊な攻撃もしてこない	通常移動で特殊な攻撃もしてこない	通常移動で特殊な攻撃もしてこない
効果的な武器	――		

LV	1	2	3
名前	ぴーたん	逃げピータン	飛びピータン
EXP	7	25	40
特徴	逃げ回る。倒すと必ずおにぎりを落としていく	逃げ回り攻撃されるとワープ。倒すと大きなおにぎり	ワープして逃げ回る。倒すとアイテムを落としていく
効果的な武器	1ッ目殺し		

LV	1	2	3
名前	シューベル	メンベルス	ベルトーベン
EXP	25	300	?
特徴	レベル1のモンスターを1体ずつ呼び出す	レベル2のモンスターを1体ずつ呼び出す	レベル3のモンスターを2~3体呼び出す
効果的な武器	――		

LV	1	2	3
名前	とおせんりゅう	ドラゴンヘッド	スルードラゴン
EXP	55	200	?
特徴	キャラクタを飛び越えて2歩分移動する	キャラクタを飛び越えて2歩分移動する	キャラクタを飛び越えて2歩分移動する
効果的な武器	ドラゴンキラー		

LV	1	2	3
名前	パコレプキン	パコレプキーナ	パコレプキング
EXP	35	?	?
特徴	壁のある場所も関係なく移動することができる	壁のある場所も関係なく移動することができる	壁のある場所も関係なく移動することができる
効果的な武器	成仏の鎌		

LV	1	2	3
名前	オヤジ戦車	ガンコ戦車	イッテツ戦車
EXP	25	300	450
特徴	2ターンに1回行動し、爆風の広がる大砲で攻撃する	通常移動で、爆風の広がる威力が中程度の大砲で攻撃	移動速度は2倍で、威力が高い大砲で攻撃してくる
効果的な武器	――		

	LV1	LV2	LV3
名前	にぎり変化	にぎり親方	にぎり元締
EXP	20	75	?
特徴	装備したアイテム以外のものを大きいおにぎりにする	装備したアイテム以外のものを大きいおにぎりにする	装備したアイテム以外のものを大きいおにぎりにする
効果的な武器	――		

	LV1	LV2	LV3
名前	ノロージョ	ノロージョの姉	ノロージョの母
EXP	35	?	?
特徴	装備している盾に呪いをかけて外れないようにする	装備しているアイテムに対して呪いをかける	所持している装備可能なアイテムに呪いをかける
効果的な武器	――		

	LV1	LV2	LV3
名前	ゲイズ	スーパーゲイズ	ハイパーゲイズ
EXP	230	800	?
特徴	催眠術でシレンの持つアイテムを強制的に使わせる	催眠術でシレンの持つアイテムを強制的に使わせる	催眠術でシレンの持つアイテムを強制的に使わせる
効果的な武器	1ッ目殺し		

	LV1	LV2	LV3
名前	ちょうちんふぐ	あんどんふぐ	かんてらふぐ
EXP	3	400	?
特徴	シレンの満腹度を多少下げてくる	シレンの満腹度をかなり下げる	シレンの最大満腹度の値を下げてくる
効果的な武器	ドレインバスター		

	LV1	LV2	LV3
名前	ヤミウッチー	フイウッチー	ダマシウッチー
EXP	15	600	1350
特徴	通常移動で特殊な攻撃もしてこない	通常移動で特殊な攻撃もしてこない	通常移動で特殊な攻撃もしてこないが、攻撃力は高い
効果的な武器	――		

	LV1	LV2	LV3
名前	モラビー	ワラビー	タカビー
EXP	8	9	80
特徴	通常移動で特殊な攻撃もしてこない	通常移動で特殊な攻撃もしてこない	通常移動で特殊な攻撃もしてこないが、攻撃力は高い
効果的な武器	――		

LV1	EXP	特徴	LV2	EXP	特徴	LV3	EXP	特徴	効果的な武器
にらみヘビ	40	通常移動で特殊な攻撃もしてこない	ギョロつきヘビ	1000	通常移動で特殊な攻撃もしてこない	ガンたれヘビ	1500	通常移動で特殊な攻撃もしてこないが、攻撃力は高い	――
ねずみこぶん	3	通常移動で特殊な攻撃もしてこない	ねずみ親方	3	通常移動で特殊な攻撃もしてこない	ねずみ黒幕	40	通常移動で特殊な攻撃もしてこないが、攻撃力は高い	――
カラスてんぐ	25	ほかのモンスターに化けられる	ハヤブサ天狗	?	ほかのモンスターに化けられる	イヌワシ天狗	?	ほかのモンスターに化けられる	――
かっとびイノシシ	18	シレンに体当たりして転ばせ、アイテムを落とさせる	げきとつイノシシ	300	シレンに体当たりして転ばせ、アイテムを落とさせる	かいめつイノシシ	1500	シレンに体当たりして転ばせ、アイテムを落とさせる	――
かさタヌキ	6	アイテムに化けていて、取ろうとすると攻撃してくる	からかさタヌキ	60	アイテムに化けていて、取ろうとすると攻撃してくる	たんたんタヌキ	?	アイテムに化けていて、取ろうとすると攻撃してくる	――
カラカイおさる	3	通常移動で特殊な攻撃もしてこない	チャカシおさる	3	通常移動で特殊な攻撃もしてこない	ミクダシおさる	?	通常移動で特殊な攻撃もしてこないが、攻撃力は高い	――

LV	名前	EXP	特徴
LV1	チンタラ	4	通常移動で特殊な攻撃もしてこない
LV2	ちゅうチンタラ	25	通常移動で特殊な攻撃もしてこない
LV3	おおチンタラ	?	通常移動で特殊な攻撃もしてこないが、攻撃力は高い

効果的な武器 ―――

LV	名前	EXP	特徴
LV1	チキン	100	マスターチキンのHPが減るとこの敵に。逃げ足速し
LV1	マスターチキン	270	通常移動で特殊な攻撃もしてこない
LV2	グレートチキン	1000	移動速度が2倍で、攻撃力もかなり高い

効果的な武器 ―――

LV	名前	EXP	特徴	効果的な武器
LV1	くねくねハニー	30	シレンのレベルを1つ下げてくる	ドレインバスター
LV1	エーテルもどき	80	移動速度は普通だが、不規則に動く	成仏の鎌
LV1	いやしウサギ	?	ほかのモンスターのHPを回復する	―――
LV1	ばくだんうに	50	攻撃すると、まれに爆発してダメージを受ける	―――

LV	名前	EXP	特徴
LV1	ボウヤー	7	縦横斜めに並ぶと木の矢で攻撃してくる
LV2	クロスボウヤー	20	縦横斜めに並ぶと鉄の矢で攻撃してくる

効果的な武器 ―――

LV	名前	EXP	特徴
LV1	コドモ戦車	40	移動速度が2倍で、縦横斜めに並ぶと鉄の矢を撃つ
LV2	ちびタンク	135	移動速度が2倍で、縦横斜めに並ぶと銀の矢を撃つ

効果的な武器 ―――

LV	名前	EXP	特徴	効果的な武器
LV1	ぼうれい武者	10	39ページの鬼面武者を倒すと、この敵になる。この敵はアンデット扱いになるので、薬草や弟切草といったHP回復アイテムを投げて当てると、ダメージを与えることができる	成仏の鎌

不思議のダンジョン
風来のシレンGB
月影村の怪物
奥義指南書
状況ごとの対処法に
モンスターなどのデータ、
さらにフェイの問題まで
この1冊でまる分かり！
ファミマガ64
9月20日号特別付録
平成8年9月20日発行(隔週金曜日発行)第12巻第16号(通巻255号)

不思議のダンジョン 風来のシレンGB 月影村の怪物 奥義指南書

ファミマガ64 9月20日号特別付録